



José Manuel Hinojosa Olid

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1- IDENTIFICACIÓN																																															
TÍTULO	NUESTROS JUEGOS																																														
ÁREA/ÁMBITO	EDUCACIÓN FÍSICA							CURSO	3º																																						
TEMPORALIZACIÓN	MES FEBRERO						JUSTIFICACIÓN - Vinculación con la vida real, con los intereses del alumno...-	Esta situación de juegos populares y tradicionales pretende ser un escaparate de posibilidades lúdicas, apoyado en el trabajo del alumnado, para llevar al aula valores propios del juego como cooperación, solidaridad, aceptación de uno mismo y de los demás, así como de las normas del juego. Desarrollando actitudes de tolerancia y respeto, favoreciendo la convivencia y la resolución de conflictos de forma pacífica. Se pretende dar posibilidades de emplear el tiempo libre de forma activa y saludable																																							
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>L</th> <th>M</th> <th>X</th> <th>J</th> <th>V</th> <th>S</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>13</td> <td>14</td> <td>15</td> <td>16 Carn aval</td> <td>17</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>19</td> <td>20</td> <td>21</td> <td>22</td> <td>23 Carn aval</td> <td>24</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>26</td> <td>27 Día Comu nidad Educa tiva</td> <td>28 Día de Andal ucía</td> <td>29</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>										L	M	X	J	V	S	D				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16 Carn aval	17	18	19	20	21	22	23 Carn aval	24	25	26	27 Día Comu nidad Educa tiva
L	M	X	J	V	S	D																																									
			1	2	3	4																																									
5	6	7	8	9	10	11																																									
12	13	14	15	16 Carn aval	17	18																																									
19	20	21	22	23 Carn aval	24	25																																									
26	27 Día Comu nidad Educa tiva	28 Día de Andal ucía	29																																												
RELACIÓN CON LOS ODS					RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS			LC	MAT	LE	CM	EA																																			
CONTEXTO DE APLICACIÓN	<p>A lo largo de Situaciones de Aprendizaje (SdA) seguimos con el juego donde vamos a desarrollar juegos populares y tradicionales al igual que otros aspectos como trabajo en equipo y cooperativo.</p> <p>Partiendo de este deporte se pretende comenzar con el trabajo de los saberes básicos de la SdA, planteando actividades finales en las que plasmar y poner en práctica lo aprendido.</p> <p>Al finalizar la SdA podrán realizar una valoración de su trabajo y de su aprendizaje.</p>																																														
TAREA FINAL	El alumnado tendrá como reto realizar una exposición de juegos populares para el Día de Andalucía y practicarlos en un circuito.																																														

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
DESCRIPTORES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CPSAA4CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CD1, CD2, CD3.	4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.	4.1.a. Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica.	EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.
		4.2.a. Conocer a referentes del deporte de ambos géneros del entorno cercano, reconociendo el esfuerzo y la dedicación requeridos para alcanzar el éxito.	EFI.2.E.4. Deporte e igualdad y perspectiva de género: ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros. La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo.
		4.3.a. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	EFI.2.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

3. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA					
FASES	ACTIVIDADES / EJERCICIOS	EXPLICACIÓN	SABERES BÁSICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMP. ESP.
MOTIVACIÓN	Soy la reina de los mares	La cuerda se balancea lentamente de un lado a otro. Cada participante va entrando y salta varias veces mientras se canta la canción reina de los mares	EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.	4.1.a. Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica. 4.3.a. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	4
	El cocherito	Es un juego de comba en el que se realizan dos movimientos: saltar y agacharse al ritmo de la canción. La cuerda da dos vueltas tocando el suelo y la tercera girando en el aire, justo en el momento en que se canta "¡leré!", cuando el/la participante se pone de rodillas			
	Al pasar la barca	La cuerda se balancea lentamente de un lado a otro. Cada participante va entrando y salta varias veces mientras se canta esta canción:	EFI.2.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples.		
	Guardia y ladrones	El equipo de los guardias trata de coger a los miembros del equipo de los ladrones y meterlos en la cárcel. Los ladrones pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel			
	Las cuatro esquinas	Cada esquina es ocupada por un jugador y un quinto se queda. Este pregunta a uno de los jugadores: -¿Qué hay en la casita que alquilar? -A otro lugar que esta está ocupá En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente. Si el jugador que se queda ocupa uno de los lugares vacíos, se lo queda y que no tiene esquina pasa a quedarse			

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVACIÓN	Carrera de Burros	Organizar parejas de similar peso. Delimitar el espacio de la carrera, la salida y la meta. De cada pareja uno hace de caballo o burro y el otro de jinete. Gana el primero que llega.	<p>EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.</p> <p>EFI.2.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples.</p>	<p>4.1.a. Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica.</p> <p>4.3.a. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.</p>	4
	Carrera a La Sillita de la Reina	Por tríos, dos forman la silla agarrándose el brazo izquierdo con su brazo derecho y con su brazo izquierdo coge el brazo derecho del compañero y un tercero que será la reina sentado en la silla y con los pies colgando por delante, mientras que se agarra con sus brazos a los hombros de los que forman la silla.			
	Tuli-Pan.	Juego de persecución. Uno se la queda y persigue a los demás. Estos, para no ser pillados, dicen "TULI", quedándose con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Podrán ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo "PAN". VAR: Golpear con las manos. Posición de puente. Sentados/as.			
	Pies Quietos	Uno de los jugadores, a suertes, se la queda. Se coloca en el centro y tira la pelota en alto nombrando a un jugador. Éste la recoge lo más rápido que pueda y los demás se escapan. Cuando la coge grita: ¡Pies quietos!, y los demás se quedan parados en su sitio. El jugador que tiene la pelota da tres altos hacia uno de los jugadores y le lanza la pelota. Si le da pierde una vida y si no, la vida la pierde él. Todos parten con cuatro vidas: Herido, Herido Grave, En Coma y Muerto. El juego continúa hasta que quede uno solo.			
	El Triángulo.	Se dibuja un triángulo y cada jugador pone dentro una canica. Los jugadores salen por orden desde una raya a unos cinco metros del círculo intentando sacar alguna canica. Si se queda dentro la canica con la que se tira, se pierde y hay que empezar con otra. Cuando se saca alguna, se elimina al propietario, se gana la canica y se sigue tirando.			

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

EXPLORACIÓN	Deporte/Juego: La petanca	https://www.lavozdealcala.com/deportes/107783-el-club-petanca-aguila-campeon-de-la-liga-andaluza-femenina-en-isla-cristina/	EFI.2.E.4. Deporte e igualdad y perspectiva de género: ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros. La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo.	4.2.a. Conocer a referentes del deporte de ambos géneros del entorno cercano, reconociendo el esfuerzo y la dedicación requeridos para alcanzar el éxito.	4
		https://fapetanca.es/51-competiciones/resultados-torneos			
	La Petanca	Al comenzar el juego se lanza el boliche. Después, cada jugador lanza, por turno, tres bolas. Los lanzamientos pueden ser de tres tipos: de aproximación al boliche; de "tiro", para intentar alejar una bola de un jugador contrario golpeándola; y de "empuje", haciendo rodar la bola para acercarla más una propia al boliche o para alejar una contraria. Gana la partida quien, una vez concluida la partida, se encuentre más cerca del boliche	EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.	4.1.a. Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica.	
ESTRUCTURACIÓN	Carrera de Sacos.	Cada niño se introduce en el saco agarrando el mismo con las manos, a la altura de la cintura. A la señal del profesor los niños avanzan "a saltos" hasta la meta. El primero que traspasa la línea es el ganador.	EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.	4.1.a. Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica.	4
	Rayuela	tirar un tejo por orden a cada casilla y hacer el recorrido a la pata coja y saltando por las diferentes casillas y finalmente debe dar un golpe con el pie al tejo para que salga por el principio. Quién lo logre consigue un punto.			
	El Pañuelo	Quien sujeta el pañuelo dice un número, y salen uno de cada equipo con el número correspondiente. Ante el pañuelo se detienen procurando cogerlo sin pasar la línea y llevarse el pañuelo a su campo sin ser tocado por el jugador contrario. Pierde el equipo que se quede sin jugadores.			
	Ratón y gato	Los alumnos/as forman un círculo cogidos de la mano. Un alumno/a hace de gato y otro/a de ratón. En un momento el			
			EFI.2.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples.	4.3.a. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo.	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

		gato tratará de coger al ratón corriendo por fuera, o bien en zigzag (entre los brazos) del círculo.			
	Carrera de Chapas	Se pinta con una tiza sobre el terreno un circuito sinuoso señalando la salida y la meta. Se sale por turno y cada concursante golpea la chapa una vez cuando le corresponde. Se al tirar se sale del circuito, debe comenzar de nuevo. Gana el primero que llega a la meta			
	El Reloj.	Todos en círculo y uno en el centro con la cuerda. Éste la hará girar sin elevarla y el resto tratará de no ser tocado con ella al saltar.			
	La Comba	Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a "dar a la comba". Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente.			
	Sogatira	Se organizan equipos de 6 ó 7 alumnos. El material empleado es una soga de 8 o 10 metros de longitud, colocando un pañuelo de color llamativo en el centro de la misma. Este pañuelo servirá de testigo. Los dos equipos se situarán a ambos lados de una líneas que delimitan sus campos, cogidos a la soga, y situando el pañuelo en el centro de la zona neutral, de unos 3 metros aproximadamente. A la señal del profesor inician el arrastre hasta hacer traspasar al primer niño del equipo contrario la línea de su campo. No está permitido soltar la cuerda de repente.			
	Al matar	Todos los jugadores se colocan en el centro de la pista, salvo dos niños, que se ponen en los extremos o fondos de la pista. Éstos, lanzando con la mano por turnos, intentarán dar a los niños que están en el medio. Al que den, se elimina. Si un niño			

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

		consigue coger al vuelo la pelota, consigue una vida, que puede utilizar para salvar a algún niño eliminado, o bien, quedársela. El último niño en ser eliminado, gana.			
APLICACIÓN	Explicación de los juegos y realización de un circuito de juegos populares	Cada grupo debe explicar su circuito de juegos populares con 4 ó 5 estaciones para su posterior organización. Organización de un circuito por postas de juegos populares anteriormente practicados. Cada cierto tiempo van cambiando de postas para realizar los juegos populares.	<p>EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.</p> <p>EFI.2.E.2. Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples.</p>	<p>4.1.a. Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica.</p> <p>4.3.a. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo</p>	3
CONCLUSIÓN	Auto- evaluación:	<p>Ficha sobre juego popular y organización del circuito</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>FICHA DE RECORDA DE JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES</p> <p>Nombre del juego: _____</p> <p>DESCRIPCIÓN: _____</p> <p>LUGAR DE DESARROLLO: _____</p> <p>NUMERO DE PARTICIPANTES: _____ GRÁFICO: _____</p> <p>EDAD: _____</p> <p>INTENSIDAD: _____</p> <p>REGLAS DEL JUEGO: _____</p> <p>VARIANTES: _____</p> <p>Nombre del alumno/a: _____</p> <p>CURSO: _____</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>¿Cómo se llama el juego? ¿Cómo se juega?</p> <p>¿Dónde se juega? ¿Con qué material se juega?</p> <p>¿Dónde pueden jugar? ¿Cuántos son el juego? ¿Cuáles son las reglas?</p> <p>¿Se puede jugar de otra manera?</p> <p>Nombre: _____ Curso: _____</p> </div> </div>	<p>EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.</p>	<p>4.1.a. Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica.</p>	4

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

	Coevaluación:	Explicación y realización del circuito	EFI.2.E.1. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.	4.1.a. Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica.
--	----------------------	--	---	---

4. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y DIFERENCIAS INDIVIDUALES (DUA)

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE COMPROMISO - Este principio supone proporcionar opciones para: captar el interés, mantener el esfuerzo, la persistencia y la autorregulación.-	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN - Este principio supone proporcionar opciones para: la percepción de la información, el lenguaje, los símbolos y la comprensión.-	PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN - Este principio supone proporcionar opciones para: la acción física, la expresión y la comunicación.-
<ul style="list-style-type: none"> ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. ● Ofrecer diferentes niveles de desafío que conecten con los intereses de los alumnos. ● Proporcionar premios o recompensas, sociales, emocionales o académicas. ● Ajustar el nivel de las tareas y de los contenidos en función de las necesidades del alumnado. . ● Crear rutinas de clase ● Propiciar un clima favorable y de apoyo en el aula ● Feedback informativo más que comparativo o competitivo ● Uso de reforzadores positivos. ● Crear actividades que propicien un clima de pertenencia en el aula a través de juegos y dinámicas grupales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● El tamaño del texto/ letra y/o fuente. ● Contraste fondo – texto –imagen. ● El color como medio de información/énfasis. ● Volumen/ Velocidad sonido. ● Sincronización vídeo, animaciones. ● Diseño o disposición de los elementos visuales ● Mayor tiempo de ejecución de actividades ● Anticipar vocabulario o símbolos de difícil comprensión ● Apoyos visuales al vocabulario ● Organizadores gráficos ● Presentar información de manera progresiva, secuenciada 	<ul style="list-style-type: none"> ● Proporcionar alternativas en ritmo, plazos y motricidad en la interacción con los materiales didácticos ● Aumentar tiempos de ejecución de tareas ● Materiales virtuales o manipulativos ● Organizadores gráficos y autoinstrucciones

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

5. METODOLOGÍA		6. RECURSOS
- Cómo vamos a trabajar, preferiblemente metodologías activas: proyectos, Flipped		
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Cooperativo • Rutinas y Destrezas de pensamiento. • Modelo discursivo/expositivo. • Modelo experiencial. • Modelo pedagógico • Técnica de indagación o búsqueda 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo por tareas. • Trabajo individual. • Trabajo cooperativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos digitales: ordenadores, pantalla interactiva, móviles • Recursos materiales: colchonetas, espalderas, vallas, plinto, sillas, mesas, planchas, aros, bancos suecos, trípode • Instalaciones: gimnasio, pista polideportivas, exteriores del centro,

RÚBRICA DE LA TAREA FINAL : Exposición juegos el día de Andalucía y realización del circuito

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	4.1.a. Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica.					
ACCIONES EVALUABLES	EVIDENCIA	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Vivencia juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano	Producto final	Nunca o rara vez vivencia juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano	A veces y con ayuda vivencia juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano	A veces y por sí mismo vivencia juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano	Usualmente vivencia juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano	Siempre vivencia juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano
Valora el componente lúdico	Producto final	Nunca o rara vez valora el componente lúdico	A veces y con ayuda valora el componente lúdico	A veces y por sí mismo valora el componente lúdico	Usualmente valora el componente lúdico	Siempre valora el componente lúdico
Disfruta de su puesta en práctica	Producto final	Nunca o rara vez disfruta de su puesta en práctica	A veces y con ayuda disfruta de su puesta en práctica	A veces y por sí mismo disfruta de su puesta en práctica	Usualmente disfruta de su puesta en práctica	Siempre disfruta de su puesta en práctica

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.					
4.1.a. Vivenciar juegos y manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural del entorno cercano, valorando su componente lúdico y disfrutando de su puesta en práctica.					
4.3.a. Explorar las posibilidades expresivas del cuerpo y del movimiento en actividades rítmico-musicales de carácter expresivo					
ACCIONES EVALUABLES	INSUFICIENTE (1-4)	SUFICIENTE (5-6)	BIEN (6-7)	NOTABLE (7-8)	SOBRESALIENTE (9-10)
Cumple las normas y atiende a las explicaciones.					
Participa activamente en las actividades y juegos.					
Se esfuerza y manifiesta interés por mejorar					
Respeto a todos mis compañeros sin discriminación.					
Colabora activamente el desarrollo de los juegos de grupo, mostrando una actitud de aceptación hacia los demás y de superación de las pequeñas frustraciones que se puedan producir					
Respeto las normas establecidas en los juegos reconociendo su necesidad para una correcta organización y desarrollo de los mismos.					
Identifica, como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades de iniciación					

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

deportiva, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo dándoles más importancia que a otros aspectos de la competición.					
--	--	--	--	--	--

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

DIMENSIÓN 1: Programación de la Enseñanza.				
	A	B	C	D
1. Planificación del trabajo docente				
2. La Programación larga o de ciclo				
3. La Programación corta o de aula				
4. La contextualización				
DIMENSIÓN 2: Metodología y aprovechamiento de recursos.				
	A	B	C	D
1. Coherencia entre la metodología desarrollada en el aula y la expuesta en la programación				
2. Motivación para el aprendizaje				
3. Organización del proceso de enseñanza y aprendizaje				
4. Actividades desarrolladas y orientación del trabajo del alumno				
5. Utilización de los recursos del medio				
DIMENSIÓN 3: Evaluación de los aprendizajes.				
	A	B	C	D
1. Evaluación inicial: instrumentos				
2. Evaluación continua: instrumentos				
3. Evaluación final: instrumentos				
4. Coevaluación y autoevaluación				
5. La calificación				
6. La Promoción				
7. Información a familias y alumnos				

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN 4: Formación y evaluación de la enseñanza.				
	A	B	C	D
1. Formación e innovación educativa				
2. Evaluación de la práctica docente				
DIMENSIÓN 5: Tutoría.				
	A	B	C	D
1. Actuaciones con alumnos				
2. Contenido de la tutoría				
3. Relaciones con padres-madres del alumnado				
4. Coordinación con el equipo docente				
DIMENSIÓN 6: Atención a la diversidad.				
	A	B	C	D
1. La recuperación				
2. Profundización y enriquecimiento				
3. Atención al alumnado con n.e.e.				
DIMENSIÓN 7: Clima de aula.				
	A	B	C	D
1. Distribución del mobiliario y del material en el aula				
2. Interacción profesor-alumnos/as				
3. Trabajo en equipo del profesorado				
4. La resolución de conflictos en el aula				